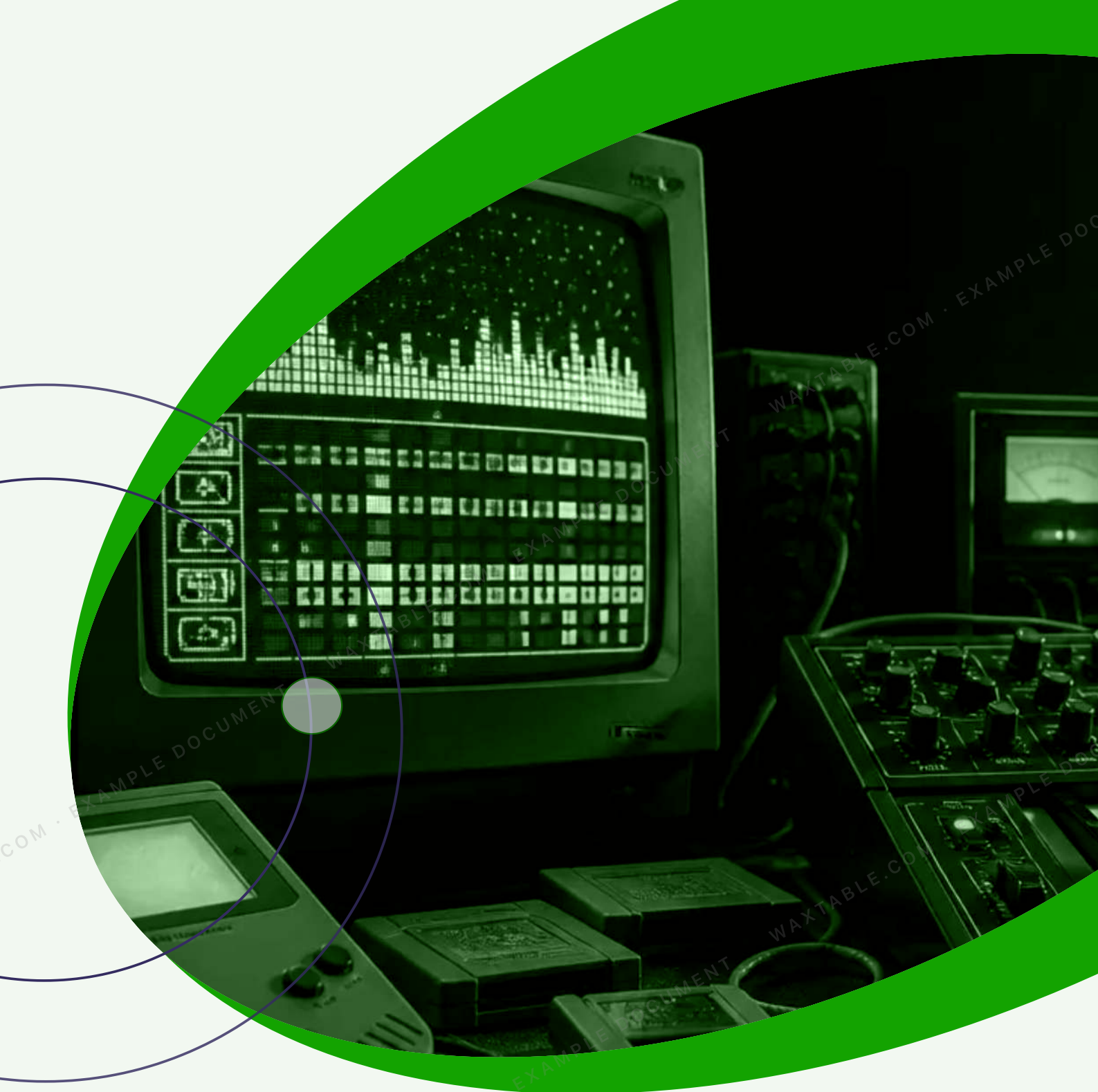




SPRITE & SQUARE AUDIO — BANDA SONORA ORIGINAL
DE VIDEOJUEGO

Especificación de Requisitos

— 2026

Una banda sonora chiptune retro completa y un paquete de efectos de
sonido para el próximo título de Voxel Forge Games, Byte Knight.

CONTENIDO

01	Control de documentos	2
02	Introducción y alcance	3
03	Propósito y público	3
04	Requisitos funcionales	3
05	Requisitos no funcionales	5
06	Módulos del producto	5
07	Especificación de componentes	6
08	Supuestos, restricciones y dependencias	8
09	Fases de lanzamiento	8

DE UN VISTAZO

CONTROL DE DOCUMENTOS

01	ESPECIFICACIÓN REQ-2026-0198 Emitido el 12 de enero de 2026	02	PREPARADO POR Sprite & Square Audio Austin, TX 78701	03	PROPIETARIA Jordan Ames Productor ejecutivo, Voxel Forge Games
04	ESTADO Para revisión Línea base fijada en la aprobación	05	REQUISITOS 8 Funcionales y no funcionales		

INTRODUCCIÓN Y ALCANCE

Byte Knight se lanza en beta cerrada en once semanas y aún cuenta solo con música provisional y efectos de sonido genéricos. La tarea de Sprite & Square Audio es entregar a Voxel Forge Games una banda sonora chiptune completa y fiel a la época, junto con una biblioteca de efectos de sonido, compuesta como lo habría hecho un compositor de cartuchos de los años 80, pero construida para un sistema de combate adaptativo moderno.

PROPÓSITO Y PÚBLICO

Byte Knight, el juego de acción y aventura en pixel art de Voxel Forge Games, ha funcionado con música temporal y efectos de sonido de stock con licencia durante la mayor parte de la producción, y la beta cerrada está a once semanas de distancia. El audio de marcador de posición ya está empezando a moldear cómo el equipo piensa el ritmo y la sensación del combate, lo que significa que cuanto más tarde la banda sonora definitiva, más tendrá que competir con un juego que ha crecido alrededor de la música equivocada.

Sprite & Square Audio propone un proyecto de composición de once semanas: una banda sonora original de 24 pistas y una biblioteca de efectos de sonido de más de 150 activos, compuesta con síntesis chip fiel a la época y construida desde el primer día como un sistema de temas de batalla adaptativo y por capas. Las secciones siguientes exponen el enfoque, los entregables, el cronograma y la inversión.

REQUISITOS FUNCIONALES

ID	REQUISITO	PRIORIDAD
----	-----------	-----------

R-01	Banda sonora compuesta con síntesis chip de época, sin capas de sintetizadores modernos	OBLIGATORIO
R-02	El sistema de tema de batalla ofrece al menos tres capas de intensidad vinculadas a la salud del jugador	OBLIGATORIO
R-03	Todos los efectos de sonido se entregan como archivos WAV individuales a la frecuencia de muestreo nativa del motor	OBLIGATORIO
R-04	La banda sonora completa y la biblioteca de efectos de sonido se entregan antes del hito de beta cerrada	OBLIGATORIO
R-05	Se incluyen dos rondas de revisión por pista	DESEABLE
R-06	Los sonidos de voz (voice-bark) se ajustan al motivo musical existente de cada personaje	DESEABLE
R-07	La música del tráiler de lanzamiento se entrega como mezcla estéreo independiente, sin audio del juego incorporado	OBLIGATORIO
R-08	Todos los archivos de proyecto originales se entregan en la entrega final	DESEABLE



ID	PRIORIDAD	REQUISITO
R-01	Obligatorio	Banda sonora compuesta con síntesis chip de época, sin capas de sintetizadores modernos
R-02	Obligatorio	El sistema de tema de batalla ofrece al menos tres capas de intensidad vinculadas a la salud del jugador
R-03	Obligatorio	Todos los efectos de sonido se entregan como archivos WAV individuales a la frecuencia de muestreo nativa del motor
R-04	Obligatorio	La banda sonora completa y la biblioteca de efectos de sonido se entregan antes del hito de beta cerrada
R-05	Deseable	Se incluyen dos rondas de revisión por pista

01



DISEÑO DE TEMAS Y MOTIVOS

Temas musicales centrales para el héroe, el villano y el mundo de Byte Knight, compuestos con síntesis de chip de época.

02



COMPOSICIÓN DE NIVELES Y JEFES

Pistas de larga duración musicalizadas para cada nivel y combate de jefe, sincronizadas con las notas de ritmo del juego.

03



SISTEMA DE BATALLA ADAPTATIVO

Pistas por capas construidas para que la música de batalla se intensifique en vivo según la salud del jugador y el estado de combos.

04



DISEÑO DE EFECTOS DE SONIDO Y FOLEY

Más de 150 efectos de sonido de combate, interfaz, recolección y ambiente diseñados en estilo 8-bit de época.

05



DISEÑO DE VOCES (VOICE-BARK)

Voces de personaje en estilo chiptune ajustadas al motivo musical de cada personaje.

06



MEZCLA, MASTERIZACIÓN Y EXPORTACIÓN

Mezcla final, masterización precisa en estilo chip, y exportación a bancos de audio listos para el motor.



ESPECIFICACIÓN

ESPECIFICACIÓN DE COMPONENTES

REF.	ÍTEM	ESPECIFICACIÓN	UNIDADESPLAZO	PRECIO UNITARIO
------	------	----------------	---------------	-----------------

SPC-01	Composición de temas y motivos	Temas centrales de personajes y del mundo	1	17 de mayo de 2026	\$4,200
SPC-02	Composición de niveles y jefes	Banda sonora completa en todos los niveles y peleas contra jefes, 24 pistas	24	17 de mayo de 2026	\$450 / track
SPC-03	Sistema de temas de batalla adaptativo	Pistas de batalla por capas, tres niveles de intensidad	1	17 de mayo de 2026	\$3,600
SPC-04	Diseño de biblioteca de SFX	Más de 150 efectos de sonido de combate, interfaz, objetos y ambiente	150	17 de mayo de 2026	\$14 / sfx
SPC-05	Sonidos chip de voces de personaje	Diseño de voces de personaje acorde a los motivos musicales	1	17 de mayo de 2026	\$1,800

SPC-06	Mezcla, masterización y exportación para el motor	Mezcla final, masterización, banco de audio listo para el motor	1	17 de mayo de 2026	\$2,500
--------	---	---	---	--------------------	---------

Las especificaciones quedan fijadas en el momento de la aceptación; cualquier cambio se gestiona mediante el procedimiento de control de cambios establecido en este documento.

01	SONIDO DE ÉPOCA AUTÉNTICO	ADAPTABLE POR DISEÑO	03	ENTREGA LISTA PARA EL MOTOR DE JUEGO
	Cada nota y efecto de sonido construido con síntesis de chip real, no con sintetizadores modernos disfrazados de retro.	Música de batalla construida en capas desde el primer día, para que la intensidad siga el estado del juego en tiempo real.		Cada activo exportado y empaquetado para integrarse directamente en el motor del juego, sin necesidad de retrabajo.

01	SEMANAS 1-2 • DISEÑO DE TEMAS	Temas centrales de personajes y del mundo compuestos y aprobados.
02	SEMANAS 3-6 • COMPOSICIÓN DE NIVELES Y JEFES	Banda sonora completa compuesta para todos los niveles y encuentros con jefes.
03	SEMANAS 7-8 • SISTEMA DE BATALLA ADAPTATIVO	Pistas de batalla por capas construidas y probadas contra los estados del juego.
04	SEMANAS 9-10 • DISEÑO DE SFX Y VOCES DE PERSONAJE	Biblioteca completa de efectos de sonido y voces de personaje producidas.

SPRITE & SQUARE AUDIO



212 E 6th St, Austin, TX 78701, Estados Unidos

score@spriteandsquare.com · +1 512 555 0119 ·

spriteandsquare.com

Sprite & Square Audio LLC · EIN 74-2938165